Copyright © the author(s)

Kajian Ontologi, Epistemiologi, dan Aksiologi Model Pembelajaran Role Playing dalam Pembalajaran Bahasa Indonesia

Erna Ani Lestari[1], Siti Fatimatuzzahroh[2], Shafa Annawa Zahra Salsabila[3], Amrina Kholilina Rosada[4], Rani Setiawaty[5]

[1,2,3,4,5]Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Shafa Annawa Zahra Salsabila
shafaazs15@gmail.com

Abstract

This study aims to understand the learning process of Indonesian language through *Role Playing (*RP) model by using ontology, epistemology, and axiology perspectives. The method applied in this study is Systematic Literature Review (SLR). Data were obtained from 24 articles accessed through Google Scholar and the Publish or Perish application as well as the mendeley application used to cite 24 journals with the keywords "*Role Playing* Learning Model in Indonesian Language Learning". For data analysis, researchers reviewed relevant research results. The results showed that in terms of ontology, Role Playing functions as a social learning method that emphasizes students' active participation in living the character, which can improve imagination, empathy, and social skills. From an epistemological perspective, the *Role Playing* (RP) model is implemented through structured steps, including role assignment, group formation, role-playing, and reflection and evaluation of the learning experience. Axiology in this model is proven to have a positive impact on improving speaking skills, learning participation, and building students' confidence in the Indonesian language learning process.

Kata Kunci: *Role Playing*, Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pada tingkat Sekolah Dasar dalam bidang pendidikan, terdapat suatu proses belajar yang tidak dapat dipisahkan, di mana pendidikan dan proses belajar itu sendiri adalah satu kesatuan yang saling terkait Setiawaty et,al. (2022). Pendidikan memegang peranan penting dalam menanamkan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa, salah satunya melalui penggunaan Bahasa Indonesia. Bahasa merupakan simbol bunyi yang digunakan sebagai alat komunikasi manusia untuk menyampaikan perasaan atau pesan kepada orang lain Setiawaty et al.(2024). Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara memiliki fungsi strategis dalam dunia pendidikan. Bahasa ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi Basri et al.(2017).

Salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran *role playing*. Model ini merupakan metode penguasaan materi pelajaran yang dikembangkan melalui imajinasi dan penghayatan siswa. Dalam prosesnya, siswa berperan sebagai tokoh hidup maupun benda mati, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara lebih mendalam Ahmad dalam Basri et al. (2017). Di sisi lain, Dwi Setyowati & Kartikasari et al. (2023),mengemukakan bahwa

model pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui simulasi yang dirancang menyerupai kejadian nyata. Dengan cara ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pemahamannya terhadap suatu situasi.

Filsafat memiliki tiga cabang ilmu, yaitu ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Menurut Rokhmah,D (2021) menjelaskan bahwa,Ontologi mencoba untuk membuktikan dan meneliti keabsahan dari suatu ilmu pengetahuan.Pembahasan epistemologi selanjutnya berfokus pada bagaimana cara atau metodologi yang diterapkan dalam ilmu pengetahuan itu sendiri.Ilmu pengetahuan dalam konteks aksiologi dipandang dari segi manfaat dan nilai yang dihasilkannya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Role Playing* (RP) dengan menggunakan perspektif ontologi, epistemologi, dan aksiologi serta mengidentifikasi tahapan penerapan model tersebut yang paling efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model *Role Playing* (RP) dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan sudut pandang ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Melalui analisis ini diharapkan model pembelajaran *Role Playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang didapatkan dari mengidentifikasi ,menilai dan menjelaskan dan menafsirkan penelitian yang sudah didapatkan peneliti. Dalam penelitian, peneliti akan mereview dan mengetahui isi pada artikel dengan mengidentifikasi beberapa jurnal dengan sistematis sesuai langkah-langkah yang sudah di tetapkan yang sejalan dengan penelitian Tridiandini et al. (2019), dalam Setiawaty et al. (2022). Penelitian diawali dengan mencari artikel yang relevan dengan tema yang akan diteliti secara sistematis, sebagaimana dijelaskan oleh Lusianti et al. (2024). Selain itu, studi ini merujuk pada analisis *Systematic Literature Review* yang dilakukan oleh Nurahma & Sugiharti et al. (2025), yang menegaskan bahwa SLR merupakan metode yang efektif untuk meneliti literatur mengenai penggunaan metode *Role Playing* dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD, serta mengikuti proses seleksi dan analisis artikel secara terencana untuk mendapatkan hasil yang valid dan menyeluruh.

Pada penelitian ini data yang terkumpul sejumlah 24 artikel tentang Kajian "Ontologi, Epistemologi, dan Aksiologi", "Model Pembelajaran *Role Playing",* "Pembelajaran Bahasa Indonesia" . Artikel didapatkan dari beberapa jurnal yang ada pada Google Scholar dan aplikasi Publish or Perish (POP) serta aplikasi mendeley yang digunakan untuk mengutip yang berjumlah 24 jurnal. Pada artikel ini mereview jurnal dari tahun 2015-2025. Jurnal-jurnal tersebut dievaluasi dan disusun dalam tabel yang berisi nama peneliti, tahun publikasi, judul penelitian, dan hasil yang diperoleh dari penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Dalam kajian literatur ini data penelitian yang digunakan meliputi analisis dan rangkuman artikel mengenai Ontologi,Epistemologi,Aksiologi Dalam Model

Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia yang tercantum dalam Tabel 1,Tabel 2,Tabel 3.

Tabel 1 Ontologi *Role Playing*

Penulis, tahun	Judul Artikel	Hakikat (Ontologi)	Karakteristik/Ciri
(Afri Naldi et al., dalam Tarling 2024)	Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik	Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran sosial, yakni sebuah pendekatan pembelajaran yang megharuskan siswa untuk memerankan karakter yang terdapat dalam materi atau situasi yang dijelaskan dalam bentuk narasi sederhana	Dalam peran ini, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, serta keterampilan sosial mereka, sebab mereka diwajibkan untuk memahami dan merasakan karakter yang mereka perankan, baik dari aspek perilaku, sikap, maupun latar belakang sosialnnya.
(Novia, Et., 2023)	Peran Model Pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD	Model pembelajaran *Role Playing* dijelaskan untuk menyatakan bahwa model *Role Playing* adalah (bermain peran) yang dapat disamakan dengan Sosiodrama, yang pada intinya menggambarkan perilaku terkait dengan isu sosial.	Dilaksanakan dalam kelompok, dengan anggota yang memiliki berbagai kemampuan dan latar belakang agar terjlain interaksi yang hidup
(Nasution, Et., 2023)	Analisis Penerapan Metodel *Role Playing* dalam mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa	Metode *Role Playing* merupakan cara mengajar yang melibatkan siswa dalam peran spesifik atau kondisi yang dibayangkan	Melalui pengalaman langsung dan imajinasi
(Chadijah, 2023)	Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia	Metode belajar *Role Playing* adalah salah satu cara mengajar yang diterapkan oleh seseorang yang mengajar disekolah. Dalam pembahasan ini, terjadi interaksi antara dua orang atau lebih yang terlibat, dengan saling berbagai pengalaman, informasi, dan menyelesaikan masalah.	Adanya interaksi langsung antara dua orang atau lebih dalam kegiatan belajar, dimana semua peserta saling berbagai pengalaman, pengetahuan, dan bekerja sama untuk mencari solusi, sehingga setiap orang berpartisipasi secara aktif, bukan sekedar mendengarkan.

Ontologi merupakan cabang filsafat yang membahas tentang hakikat realitas atau kenyataan Paramida et al. (2024). Ontologi adalah bidang studi yang mempelajari tentang keberadaan. Intinya, ontologi menginvestigasi fondasi logis dari segala hal yang ada, atau sering kali disebut sebagai studi mengenai "keberadaan," Munip et al. (2024). Jika

dikaitkan dengan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah sebuah metode pembelajaran sosial yang melibatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses dengan cara memainkan karakter atau peran tertentu yanga ada dalam materi atau situasi belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek kemmapuan siswa adalahh metode *Role Playing*. Menurut Afri Naldi et al. (2024), *Role Playing* adalah pendekatan dalam belajar yang mengharuskan siswa untuk mengambil bagian dalam cerita sederhana yang menggambarkan suatu situasi atau karakter. Dalam proses ini, siswa tidak hanya belajar materi secara teori, tetapi juga diharuskan untuk merasakan dan menghayati karakter yang dimainkan, baik dari segi perilaku, sikap, maupun latar belakang sosial. Disisi lain Setiawaty et al. (2019),mengungkapkan bahwa Pendidikan karakter setidaknya bertujuan untuk mengembangkan tiga aspek potensi siswa, yaitu aspek kognitif yang menggambarkan bagaimana siswa dengan kemampuan berpikirnya dapat memahami nilai-nilai karakter. Selanjutnya ada aspek afektif dan psikomotorik. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, dan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam interkasi sehari-hari.

Selain itu, metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, dimana siswa didorong untuk mengungkapkan emosi, berdiskusi, dan bekerjasama untuk mencari solusi secara kreatis dalam suasana yang menyenagkan. Menurut Novia et al. (2023), menjelaskan bahwa *Role Playing* dapat diartikan sama dengan sosiodrama, yaitu jenis pembelajaran yang menggambarkan perilaku yang berkaitan dengan isu sosial yang penting. Model ini biasanya dilakukan dalam kelompok yang terdidi dari siswa dengan berbagai kemampuan dan latar belakang yang bervariasi, sehingga menciptakan interaksi yang hidup dan dinamis. Variasi ini menjadi salah satu kekuatan dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman dan pengalaman dan perspektif yang berbeda, serta melatih kemampuan sosial dan empati.

Strategi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar adalah metode *Role Playing*. Menurut Nasution et al. (2023) , *Role Playing* adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa dalam peran tertentu atau situasi yang dibayangkan. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritas, tetapi berbasis pada pengalaman langsung dan imajinasi. Siswa diajak untuk merasakan situasi yang dimainkan dengan cara yang nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Pendekatan ini juga membantu siswa dalam mengasah kemampuan berbicara dan berkomunikasi, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, karena mereka harus mengekspresikan peran melalui dialog dan interkasi.

Selain memperbaiki kemampuan berkomunikasi, metode Role Playing juga memicu munculnya interaksi sosial yang aktif diantara para siswa. Menurut Chadijah et al. (2023) menambahkan bahwa saat menerapkan metode Role Playing, terjadi interkasi langsung antara dua orang atau lebih yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi ini mencakup saling bertukar pengalaman, informasi, serta bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan demikian, setiap peserta didik tidak hanya betindak sebagai pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam diskusi dan kolaborasi.

Secara keseluruhan, berdasarkan pendapat penulis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ontologi pembelajaran *Role Playing* adalah pendekatan sosial yang mennjadikan siswa sebagai partisipan aktif yang berinterkasi langsung dalam situasi atau karakter tertentu. Metode ini tidak hanya fokus pada teori, tetapi juga megedepankan

pengalaman praktis melalui penghayatan peran, sehingga siswa bisa mengasah imajinasi, kreativitas, keterampilan sosial, serta kemampuan komunikasi secara nyata. Dengan adanya interaksi yang dinamis dan kerjasama antar peserta didik*, Role Playing* memungkinkan tejadinya pertukaran pengalaman dan pemecahan masalah secara kolaboratif, yang pada akhirnya memperkaya pemahaman dan pemecahan masalah secara kolaboratif, yang pada akhirnya memperkaya pemahaman dan keterampilan siswa dalam proses belajar yang lebih relevan dan aplikatif.

Tabel 2 Epistemologi *Role Playing*

Penulis,Tahun	**Judul Artikel**	**Cara/Tahapan/Langkah-langkah (Epistemologi)**
(Afri Naldi et al.,2024)	Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus peserta Didik	(1). Membangun kesadaran siswa dan mengidentifikasi latar belakang mereka (2). Melakukan diskusi antar siswa dan guru dalam memilih pemain (3). Meneliti batasan peran dan membedakan antara realitas dan representasi (4). Pengalaman dan kesimpulan sebagai refleksi dan integrasi pengetahuan untuk memperluas wawasan kehidupan
(Novia et al., 2023)	Peran Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD	Dalam penelitian ini bersifat praktis dan bisa diaplikasikan berbasis pada tindakan nyata di lapangan yang dilandasi oleh proses pembelajaran aktif, interaktif, dan reflektif dalam rangka mencapai peningkatkan hasil belajar secara optimal
(Nasution et al., 2023)	Analisis Penerapan Metode *Role Playing* dalam mengembangkan Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Mahasiswa	(1). Pembagian peran dalam konteks pembelajaran yamg dimainkan (2). berinteraksi langsung dengan antar teman (3).Penggambaran situasi (4). Menjalankan peran yang dimainkan (5). Mengamati dan membahas kembali
(Marbun et al., 2025)	Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD UPTD SDN 015931 padang mahondang Tahun pembelajaran 2024/2025	(1). Penentuan masalah dilakukan oleh guru (2). Menyusun proses langkah-langkah bermain peran (3). Pengambilan peran (4). Menyiapkan pengamat (5). Diskusi dan evaluasi (6). Menarik kesimpulan dari permainan.

Menurut Abdullah, Amin dalam Pajriani et al. (2023),Epistemologi adalah cabang filsafat yang membahas hakikat, kebenaran, sumber, metode, dan struktur pengetahuan. jika dikaitkan dengan dunia pendidikan, epistemologi berperan sebagai dasar untuk menentukan kebenaran pengetahuan yanag diajarkan, serta menetapkan metode yang benar, tepat, dan ilmiah untuk memperoleh dan menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Dari segi epistemologi, penerapan model ini melibatkan beberapa tahapan, seperti

persiapan, pemilihan peserta, pengaturan panggung, pelaksanaan peran, diskusi, evaluasi, serta refleksi pengalamaan yang diperoleh Afri Naldi et al. (2024).

Dalam konteks pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, pengetahuan mengenai cara proses pembelajaran terjadi sangat krusial untuk memaksimalkan hasil yang diperoleh. Menurut Afri Naldi et al. (2024), epistemologi metode pembelajaran dengan pendekatan *Role Playing* adalah cara pengajaran yang mengajak siswa untuk secara aktif terlibat dengan memainkan peran tertentu dalam konteks belajar. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi siswa dengan membangun kesadaran mereka serta memahami latar belakang masing-masing, diikuti dengan diskusi antara siswa dan pengajar dalam memilih peserta yang tepat untuk memainkan peran. Selanjutnya, siswa akan menganalisis batasan peran yang akan mereka jalankan dan membedakan antara kenyataan dan representasi agar pemahaman mereka menjadi lebih mendalam. Pengalaman yang didapat selama bermain peran akan dijadikan bahan refleksi dan integrasi pengetahuan guna memperluas pandangan siswa. Metode ini menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan reflektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan maksimal. Peran guru di sini adalah sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar agar berjalan lancar dan menarik.

Dalam usaha untuk memperbaiki kemampuan berkomunikasi dan pencapaian belajar peserta didik, sejumlah teknik pembelajaran yang partisipasi telah diciptakan dan diimplementasikan di sekolah dasar. Menurut Novia, Mas'ud Muhammad, (2023), pendekatan *Role Playing* bersifat praktis dan mudah diterapkan di lapangan. Model ini mendasari proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan reflektif yang secara signifikan dapat meningkatkan prestasi kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Metode ini juga mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, menjadikan mereka bukan hanya sebagai penerima informasi namun juga sebagai pelaku yang aktif.

Salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa sejak awal adalah kemampuan berbicara. Ini disebabkan oleh fakta bahwa berbicara adalah bentuk komunikasi lisan yang bersifat produktif Setiawaty et al. (2024). Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan cara yang efektif, sangat penting untuk menerapkan metode pengajaran yang mencakup praktif langsung. Menurut Nasution et al. (2023),mengungkapkan bahwa penggunaan teknik *Role Playing* dalam pengembangan kemampuan berbicara mencakup pembagian peran dalam konteks pembelajaran, interaksi langsung antara teman-teman, pemodelan situasi, pelaksanaan peran, serta pengamatan dan diskusi ulang. Proses ini memungkinkan mahasiswa untuk melatih kemampuan berbicara mereka dalam konteks yang praktis dan sesuai dengan situasi.

Proses penerapan Role Playing dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan aktivitas bermain peran, tetapi juga memerlukan persiapan yang baik serta penataan yang terstruktur agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Marbun et al. (2025),menambahkan bahwa saat menerapkan *Role Playing* di kelas V SD, guru memulai dengan menentukan isu yang akan dibahas, menyusun langkah-langkah bermain peran, mengatur pembagian peran kepada siswa, menyiapkan pengamat, dan melakukan diskusi serta evaluasi setelah kegiatan selesai. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil dari permainan agar siswa bisa memahami materi secara menyeluruh dan mengasah kemampuan berbicara dengan efektif.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *Role Playing* adalah cara yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman konsep dengan lebih mendalam pada anak-anak di sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa secara aktif

dalam situasi yang disimulasikan, metode ini tidak hanya memperbaiki keterampilan berbicara, tetapi juga mengembangkan empati, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Peranan guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam mengarahkan proses belajar agar berlangsung dengan sistematis dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari pengalaman langsung dan berbagai sundut pandang, yang tentu saja akan memperkaya wawasan serta meningkatkan semangat belajar mereka.

Tabel 3. Aksiologi *Role Playing*

Penulis, Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Manfaat/Tujuan/(Aksiologi)
(Mabruri et al, 2017)	Peningkatkan keterampilan berbicara pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui penerapan strategi *Role Playing* SD Negeri Ploso 1 Pacitan	Pendekatan *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Ploso 1 . Rata-rata kemampuan berbicara meningkatkan dari 76,41 (kategori rendah) menjadi 82 (kategori tinggi), dengan pertumbuhan persentase mencapai 14,21%.	Studi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Indonesia menggunakan Metode Rola Playing agar mereka bisa lebih aktif dan percaya diri saat berbicara.
(Hildayani, 2023)	Hasil perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV menggunakan Metode *Role Playing* kelas di SD Negeri Dukuhtari 07	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode ini, tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 18% dengan nilai rata-rata 52,7, jauh dibawah KKM 70. Namun, setelah diterapkan dalam dua siklus, terjadi peningkatkan yang signifikan. Pada siklus I, siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 59% dengan nilai rata-rata 68,6, dan pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 95,5% dengan nilai rata-rata 82,7.	Model *Role Playing* meningkatkan hasil dan capain belajar,serta mengembangkan ketrampilan sosial dan karakter.
(Eka Saputra, 2024)	Peningkatkan hasil belajar Bahasa indonesia melalui metode *Role Playing*	Teknik Bermain Peran mampu memperbaiki kemampuan berbicara para siswa kelas V di SDN 219 Ara. Di awal, skor yang diperoleh siswa masih di bawah kriteria, tetapi setelah melalui dua siklus	Penelitian ini bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dan merasa percaya diri ketika berbicara, sehingga skor Bahasa Indonesia mereka dapat meningkat dan proses belajar menjadi lebih menarik. Aksiologi

		pembelajaran, kemampuan berbicara mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan.	
(Astuti et al, 2022)	Penerapan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin	Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin penelitian ini menggunakan 22 siswa sebagai sampel.Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan a= 5% dk=21 menunjukkan besar $zhitung$ = 4,48 dan $ztabel$ = 1,64.Nilai rata rata tes akhir siswa sebesar 74,33 serta persentase siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (72,27%).	model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi,partisipasi siswa,pengembangan etika,prestasi belajar,dan etika.

Aksiologi merupakan salah satu bidang dalam filsafat. Aksiologi berfokus pada berbagai cara untuk menentukan apakah suatu hal itu baik atau buruk, serta keterkaitan antara nilai-nilai dengan penilaian di satu sisi dan realitas objektif di sisi lainnya Karisna, et al., (2022). Dalam konteks pendidikan, aksiologi menekankan pada tujuan dan keuntungan pendidikan dalam membangun karakter, etika, dan kemampuan sosial siswa, di samping hanya aspek pengetahuan. Sementara itu, secara aksiologi, model Role Playing mengajarkan nilai-nilai sosial kepada siswa, memperkuat empati terhadap orang lain, serta mendorong peningkatkan keterampilan sosial mereka. Sukmawati et al. (2022).

Penguatan keterampilan berbicara adalah salah satu elemen krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, yang membutuhkan pendekatan pengajaran yang efesien dan menghibur untuk mendorong keterlibatan serta kepercayaan diri para siswa. Menurut Mabruri & Aristya et al. (2017), penerapan strategi bermain peran terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di kelas IV SD Negeri Ploso 1 Pacitan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya kemajuan kemampuan berbicara siswa yang beralih dari kategori rendah ke tinggi dengan peningkatan persentase sebesar 14,21%. Penelitian ini ditujukan agar siswa lebih aktif dan percaya diri saat berbicara dalam Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran.

Berbagai usaha masih terus dilakukan untuk mencari cara belajar yang tepat dalam meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan siswa, terutama dalam pengajaran Bahasa Indonesia dijenjang sekolah dasar. Hildayani et al. (2023), berpendapat bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV di SD Negeri Dukuhtari 07 mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Setelah dilaksanakan dalam dua siklus, nilai rata-rata dan persentase siswa yang berhasil

belajar melonjak drastis, dari 18% menjadi 95,5%. Model ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa.

Dalam usaha untuk memperbaiki keterampilan berbicara muid di tingkat sekolah dasar, berbagai metode pembelajaran kreatif digunakan untuk merangsang keterampilan aktif dan menumbuhkan keyakinan diri siswa dalam berinterkasi. Eka Saputra et al. (2024),mengungkapkan bahwa teknik bermain peran dapat memperbaiki keterampilan berbicara siswa di kelas V SDN 219 Ara. Usai dua siklus pembelajaran, tampak peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan hasil belajar dalam Bahasa Indonesia mengalami kemajuan.

Beragam metode pengajaran yang mengikutsertakan kelibatan aktif siswa telah terbukti efektif dalam mendorong tidak hanya pencapaian akademis tetapi juga perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dsar. Astuti et al. (2022), menemukan bahwa penerapan model bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin berkontribusi pada peningkatan keterampilan berkomunikasi, partisipasi siswa, pengembangan etika, prestasi belajar, dan nilai-nilai etis. Rata-rata nilai tes akhir siswa mencapai 74,33 dengan persentase ketuntasan 72,27%, yang menunjukkan efektivitas model ini dalam aspek akademis dan karakter.

Secara aksiologis, penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya memberikan keuntungan dalam peningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga memberikan kontribusi besar dalam pembentukan karakter, etika, dan keterampilan sosial yang merupakan elemen penting dari tujuan pendidikan. Metode ini menanamkan nilai-nilai positif melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi dan refleksi, sehingga siswa dapat menginternalisasi pelajaran dengan baik dan mengembangkan sikap bertanggung jawab serta empati terhadap orang lain. Dengan begitu, *Role Playing* menjadi pendekatan yang sejalan dengan nilai-nilai pendidikan holistik yang mementingkan pembentukan manusia yang cerdas dan memiliki karakter yang kuat.

Simpulan

Melalui analisis sistematis terhadap 24 jurnal yang telah diteliti , dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Metode ini mendorong siswa untuk mengambil peran tertentu sesuai dengan konteks atau karakter yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya sekadar memahami teori, tetapi juga mengalami secara langsung melalui penghayatan peran.

Dari perspektif ontologi,*Role Playing* berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran sosial yang menekan partisipasi aktif siswa dalam menghayati karakter tersebut , yang dapat meningkatkan daya imajinasi, empati, dan keterampilan sosial. Metode ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung, berbagi pengalaman, dan bekerja sama dalam suasana belajar yang dinamis serta menyenangkan. Dengan cara ini , siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam diskusi dan kolaborasi.

Secara epistemologis, pelaksanaan model *Role Playing* dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari pembentukan peran, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan peran, hingga refleksi dan evaluasi pengalaman pembelajaran , dengan peran guru sebagai fasilitator. Proses ini menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan reflektif, sehingga siswa dapat memahami materi secara mendalam melalui

pengalaman langsung. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan peran dan merancang skenario dapat meningkatkan motivasi serta rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka .

Dari segi aksiologi, penerapan *Role Playing* terbukti memberikan efek positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara, partisipasi dalam belajar, serta pengembangan rasa percaya diri dan karakter siswa, serta menanamkan nilai-nilai sosial dan etika. Metode ini membantu siswa menginternalisasi pelajaran melalui pengalaman langsung dan refleksi, sambil membentuk karakter dan keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian juga menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berbicara siswa setelah penerapan model *Role Playing* di berbagai sekolah dasar.

Secara keseluruhan, metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter, keterampilan sosial, dan nilai-nilai positif yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Model ini sesuai dengan tujuan pendidikan holistik yang menekankan pengembangan individu yang cerdas dan berkarakter kuat. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan variasi skenario peran dan memberikan kesempatan refleksi setelah pelaksanaan *Role Playing* agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Referensi

Afri Naldi, M., et al. (2024). *Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik*. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2*(2), 133–140. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938

Astuti, A. (2022). *Penerapan model role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin Sri*. *Jurnal Pendidikan Dasar, 2*(2).

Basri, H. (2017). *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, 1*, 41.

Chadijah, S. (2023). *Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan metode role playing pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Al-Amar (JAA), 4*(2), 161–174.

Dwi Setyowati, A., et al. (2023). *Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3*(2), 453–461. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3044

Eka Saputra, E. (2024). *Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui metode role playing*. *Journal of Information System and Education Development, 2*(1), 1–5. https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.43

Hildayani. (2023). *Hasil perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV menggunakan metode role playing di SD Negeri Dukuhtari 07*. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1*, 152–157.

Karisna, N. N. (2022). *Ontologi, epistemologi, dan aksiologi dalam perspektif filsafat ilmu dakwah di era komunikasi digital*. *JISAB: The Journal of Islamic Communication and Broadcasting, 2*(1), 66–81. https://doi.org/10.53515/jisab.v2i1.17

Lusianti, A., et al. (2024). *Systematic literature review (SLR): Penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Eonia: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 1*(1), 85–101.

Mabruri, A., et al. (2017). *Peningkatan keterampilan berbicara pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV melalui penerapan strategi role playing SDN Ploso 1 Pacitan*. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 1*(2), 112–117. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10

Marbun, A., et al. (2025). *Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD di UPTD SDN 015931 Padang Mahondang tahun pembelajaran 2024/2025*. *Jurnal Pendidikan Dasar, 4*(2), 195–208.

Munip, A. (2024). *Ilmu dalam tinjauan filsafat: Ontologi, epistemologi, dan aksiologi*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman, 10*, 49–58.

Nasution, A., et al. (2023). *Analisis penerapan metode role playing dalam mengembangkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap mahasiswa*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(3), 2732–2744.

Novia, A., et al. (2023). *Peran model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Kantisang Makassar*. *Jurnal Pendidikan Dasar, 8*(2), 276–292.

Nurahma, A., et al. (2025). *Analisis penggunaan metode role playing terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14*(2), 2573–2584.

Pajriani, A., et al. (2023). *Epistemologi filsafat*. *PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1*(3), 282–289. https://doi.org/10.55681/primer.v1i3.144

Paramida, A., et al. (2024). *Pendekatan sistem dalam tinjauan filsafat: Ontologi, aksiologi, dan epistemologi*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 357–367.

Rokhmah, D. (2021). *Ilmu dalam tinjauan filsafat: Ontologi, epistemologi, dan aksiologi*. *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman, 7*(2), 172–186. https://ejurnal.staiha.ac.id/index.php/cendekia/article/view/124

Setiawaty, E. A. (2022). *Analisis kesulitan belajar matematika dan cara mengatasinya pada siswa sekolah dasar: Tinjauan literature review*. *Seminar Nasional LPPM Ummat, 1*(0), 296–309. http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/9660

Setiawaty, E. A. (2024). *Analisis kesalahan berbahasa tataran fonologi pada karangan narasi siswa kelas VI SD Negeri 1 Lau*. *Janacitta, 7*(1), 81–88. https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2876

Sukmawati, E. A. (2022). *Penerapan media pembelajaran role playing dalam pembelajaran PPKn*. *Jurnal Kewarganegaraan, 6*(1), 762–769.